

PUBLIKASI ILMIAH  
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENERAPAN GAYA VISUAL KRAYON PADA  
BACKGROUND SERIAL ANIMASI “WEIRD HOOMANS  
& THE FREAKY ALIENS” EPISODE  
“FIXING THE UNFIXABLE”**



**Ryan Ary Arafat**  
NIM 1700218033

Pembimbing:

1. Mahendradewa Suminto, M.Sn.
2. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2021**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**PUBLIKASI ILMIAH TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI**

Judul:

**PENERAPAN GAYA VISUAL KRAYON PADA *BACKGROUND* SERIAL  
ANIMASI “*WEIRD HOOMANS & THE FREAKY ALIENS*” EPISODE  
“*FIXING THE UNFIXABLE*”**

Disusun oleh:

**Ryan Ary Arafat**

NIM 1700218033

Publikasi Ilmiah Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Animasi ini telah disetujui oleh Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 5 Januari 2021

Pembimbing I



Mahendradewa Suminto, M.Sn.

NIDN 0018047206

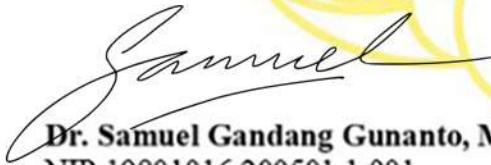
Pembimbing II



Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I

NIDN 0023017613

Mengetahui,  
Ketua Program Studi



**Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T**

NIP 19801016 200501 1 001

**PENERAPAN GAYA VISUAL KRAYON PADA  
BACKGROUND SERIAL ANIMASI “WEIRD HOOMANS  
& THE FREAKY ALIENS” EPISODE  
“FIXING THE UNFIXABLE”**

**Ryan Ary Arafat**  
NIM 1700218033  
D-3 Animasi, ISI Yogyakarta

**ABSTRAK**

Film animasi sangat digemari oleh berbagai kalangan mulai dari anak-anak, remaja, sampai dewasa dan bisa ditonton melalui televisi, internet, hingga bioskop. Film “*WEIRD HOOMANS & THE FREAKY ALIENS*” bercerita tentang keseharian alien di planet bumi, dihadirkan dalam bentuk serial animasi yang diwarnai dengan humor pada tiap episode. Untuk episode “*FIXING THE UNFIXABLE*” akan menerapkan visual Krayon pada *Background*, yang nanti dalam pewarnaan akan meninggalkan bagian-bagian kecil yang tidak terkena warna sehingga lebih menonjolkan tampilan *background* dibanding karakter.

Dalam pembuatan Serial animasi 2D “*WEIRD HOOMANS & THE FREAKY ALIENS*” dikerjakan dengan 3 tahapan yaitu praproduksi (ide dan konsep, penulisan cerita, riset, desain karakter, *Storyboard*, *Stillomatic*), produksi (*background* dan *asset*, penganimasian, *Music scoring*), dan pascaproduksi (*compositing*, *rendering*, *final exporting*).

Episode “*FIXING THE UNFIXABLE*” berdurasi 4 menit 5 detik dengan Jumlah shot mencapai 47 shot dengan total frame 6.125 format HDTV 1920x1080 piksel 25 fps (*frame per second*) ditambah *opening* dan *title card* menjadi 5 menit 12 detik. Pada animasi ini diterapkan 12 prinsip animasi (*squash and Stretch*, *anticipation*, *staging*, *straight ahead and pose to pose*, *follow through and overlapping action*, *slow in slow out*, *arcs*, *secondary action*, *timing*, *exaggeration*, *solid drawing*, *appeal*).

Kata kunci : Serial animasi, Animasi 2D, Humor, *Background*, Krayon, Prinsip Animasi

**PENERAPAN GAYA VISUAL KRAYON PADA  
BACKGROUND SERIAL ANIMASI “WEIRD HOOMANS  
& THE FREAKY ALIENS” EPISODE  
“FIXING THE UNFIXABLE”**

**Ryan Ary Arafat**  
NIM 1700218033  
D-3 Animasi, ISI Yogyakarta

**ABSTRACT**

*Animated films are very popular for all ages start from children, teenagers, even adult and it's accessible to watch on television, the internet, and cinema theatre. The film "WEIRD HOOMANS & THE FREAKY ALIENS" tells the story of the daily lives of aliens on planet Earth, presented in the form of an animated series that packed with humor in each episode. For the episode "FIXING THE UNFIXABLE" will apply Crayon's visual for visual style of the Background, this will leave some small parts of the area left uncolored in the coloring process and by applying this, it will give much more highlight to the background rather than the characters.*

*The 2D animation series "WEIRD HOOMANS & THE FREAKY ALIENS" was done in 3 stages, namely preproduction (ideas and concepts, story writing, research, character design, Storyboard, Stillomatic), production (background and assets, animation, Music scoring), and postproduction (compositing, rendering, final exporting).*

*The episode "FIXING THE UNFIXABLE" has a duration of 4 minutes 5 seconds with a total number of shots reaching 47 shots with a total frame of 6,125 HDTV format 1920x1080 pixels 25 fps (frames per second) plus the opening and title card to 5 minutes 12 seconds. In this animation, 12 animation principles are applied (squash and Stretch, anticipation, staging, straight ahead and pose to pose, follow through and overlapping action, slow in slow out, arcs, secondary action, timing, exaggeration, solid drawing, appeal).*

*Keywords: Animated series, 2D animation, Humor, Background, Crayons, Principles of Animation*



## A. PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang

Karya tugas akhir berjudul “*WEIRD HOOMANS & THE FREAKY ALIENS*” dikerjakan secara kelompok dengan membuat 3 episode, yaitu “*BIG CATCH*”, “*FIXING THE UNFIXABLE*” dan “*HUNGRY*”. Perlu diketahui bahwa dalam penciptaan karya serial animasi ini, tugas sebagai spesialis *Background* dipilih karena memiliki portofolio sebagai *background artist* untuk menambah pengalaman dalam membuat *background* dengan harapan dapat berguna saat terjun di industri animasi dan berfokus sebagai *background artist*. *Background* pada setiap episode serial animasi ini dikerjakan oleh spesialis *background* serta bertanggung jawab untuk episode “*FIXING THE UNFIXABLE*”.

Serial animasi ini menceritakan 3 alien yang terdampar di planet bumi. Episode “*FIXING THE UNFIXABLE*” bercerita setelah pendaratan darurat, mengakibatkan pesawat luar angkasa rusak dan perlu perbaikan, kemudian 3 alien ini berhasil memperbaiki pesawat. Namun pada akhirnya pesawat luar angkasa tersebut meledak sesaat setelah lepas landas.

Ide dari serial animasi ini adalah membuat karya *genre science-fiction*, yang mempunyai ciri khusus yaitu elemen imajinasinya berkaitan erat dan mempunyai kemungkinan untuk dipraktekkan menggunakan *Science* atau kemajuan teknologi. Teknik yang digunakan untuk menganimasikan adalah *frame by frame* dan *cut out* kemudian untuk *background* akan menerapkan gaya visual krayon dengan ciri khas warna yang kasar serta meninggalkan bagian-bagian kecil yang tidak terkena warna. Dengan memakai krayon didapatkan warna yang lebih tebal, lebih terang dan tegas. “Krayon juga sangat berguna untuk membuat sketsa komposisi, mencoba menambah efek dan mengatur warna pada sebuah gambar” (Henry Murray, 1856:9).

Dalam penciptaan serial animasi 2D ini, alien digambarkan sebagai makhluk asing dari luar angkasa yang sampai sekarang masih diperdebatkan kebenaran dan keberadaan-nya, digabungkan dengan *genre science-fiction* berupa teknologi alien yang sangat maju. Film ini bercerita tentang kehidupan sehari-hari 3 alien yang terdampar di bumi disuguhkan dengan sedikit humor yang bertujuan agar penonton tertarik dalam menikmati cerita, menghibur dan menimbulkan tawa.

## **2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dari cerita tersebut, bisa dirumuskan permasalahan menjadi, Bagaimana menerapkan gaya visual krayon pada *background* sehingga tampilan film menjadi menarik dimata penonton dalam menikmati cerita humor yang disajikan dalam episode ini.

## **3. Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dan perancangan tugas akhir ini diantaranya:

1. Menciptakan film animasi dengan menerapkan gaya visual krayon pada *background*.
2. Menbuat penonton terhibur dengan gaya visual yang menarik.
3. Menciptakan keunikan dalam mengvisualisasikan serial animasi agar selalu diingat.

## **4. Target Audien**

Target market menurut film animasi ini adalah:

1. Usia : 15-18 tahun
2. Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
3. Pendidikan : SMA/SMK
4. Status Sosial : Semua kalangan
5. Negara : Indonesia dan Internasional

## **5. Indikator Capaian Akhir**

Target pencapaian akhir karya film ini akan dibuat dalam bentuk capaian indikator berikut:

### **a. Pra Produksi**

Praproduksi adalah salah satu tahap dalam proses pembuatan film. Pada tahap ini dilakukan sejumlah persiapan mulai dari ide, cerita, skenario sampai dengan *stillomatic*. Berikut ini merupakan proses praproduksi, yaitu:

### **1) Ide dan Konsep**

Ide adalah rancangan yang tersusun di dalam pikiran yang jadi dasar dari karya film animasi. Ide dan konsep yang berhasil dikumpulkan nantinya dibuat untuk menjadi karya. Ide penerapan gaya visual krayon pada *background* serial animasi “*FIXING THE UNFIXABLE*” didapat setelah melakukan diskusi cerita yang dimatangkan, dan dikerjakan setelah mencari referensi yang dibutuhkan.

### **2) Penulisan Cerita**

Penulisan cerita dibuat dari ide dasar “*FIXING THE UNFIXABLE*” dimulai dengan membuat premis dan sinopsis agar berguna untuk dijadikan garis besar dalam sebuah cerita yang akan disempurnakan menjadi alur yang menarik dan menghibur, lalu pembuatan skenario untuk menunjukkan tiap adegan yang akan terjadi, yaitu masalah, klimaks, hingga penyelesaian masalah. Pembuatan *setting* waktu dan tempat yang nantinya dijadikan pedoman untuk membuat *storyboard*.

### **3) Riset**

Menurut Burns (1994) “Riset adalah investigasi sistematis untuk menemukan jawaban dari sebuah permasalahan”. Riset dilakukan untuk dijadikan bahan referensi dari film yang akan dibuat. Riset dapat dilakukan dengan membaca buku, browsing internet, menonton film dan mendatangi suatu tempat untuk mendapatkan referensi. Dalam film genre *sci-fi* harus dilakukan riset secara teknik karena *genre* tersebut syarat akan teknologi canggih. Kemudian melakukan riset untuk cerita komedi agar film ini dapat menimbulkan tawa bagi penonton.

### **4) Desain Karakter**

“Karakter adalah sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain” (kamisa, 1997:281). Desain karakter adalah proses visualisasi karakter yang disesuaikan dengan tema cerita. Mulai dari nama karakter, visual karakter, sifat, pose, ekspresi dll, agar ada korelasi antara cerita dan karakter.

### **5) Storyboard**

*Storyboard* merupakan suatu kumpulan sketsa gambar yang disusun secara berurutan dan disesuaikan dengan naskah sehingga ide cerita bisa disampaikan dengan mudah. Storyboard akan memberikan penjelasan tentang alur cerita sebagai pemandu untuk orang-orang yang terlibat didalamnya, dari sutradara, animator,

*background artist* dll. *Storyboard* juga akan menggambarkan latar waktu, tempat kejadian dan durasi yang dibutuhkan.

#### **6) *Stillomatic***

Dibuat dari susunan gambar *Storyboard* yang diurutkan sesuai *scene* dan *shot* yang menunjukkan gambaran jelas tampilan film animasi dari awal hingga akhir. Musik, dialog, dan efek suara sudah disusun didalam *Stillomatic*.

### **b. Produksi**

Produksi adalah tahap proses inti dari penciptaan film animasi berlangsung. Berikut adalah tahap proses Produksi:

#### **1) *Background dan Asset***

Proses pembuatan *Background* dilakukan dengan teknik digital painting dan visual krayon menggunakan software *Adobe Photoshop* dengan panduan *Storyboard* yang telah dibuat pada tahap praproduksi.

#### **2) *Penganimasian***

Dalam pembuatan film animasi episode “*FIXING THE UNFIXABLE*” terdapat dua macam teknik penganimasian. Adalah dengan teknik *Cut Out*, Objek yang akan dianimasikan dengan teknik ini menggunakan *asset* (properti) yang telah disiapkan. Proses penganimasian dilakukan dengan tahap pembuatan *rigging* pada tiap *asset* yang dianimasikan. Kemudian teknik *frame by frame* proses penganimasian dibuat dengan menggambar *frame* demi *frame* untuk membentuk gerakan animasi. Semua proses penganimasian dilakukan sepenuhnya menggunakan komputer. Pada tahap inilah penerapan prinsip animasi dilakukan. Penganimasian dilakukan sepenuhnya menyesuaikan dengan *Stillomatic* yang telah dibuat sebelumnya.

#### **3) *Music Scoring***

Proses yang meliputi perekaman *voice over*, *foley*, *sound effect*, dan perekaman untuk *background* suara yang ada dalam film animasi ini akan dibuat sendiri dengan merekam secara langsung sumber suara yang diperlukan, menggunakan alat music dan layanan penyedia suara tergantung suara yang dibutuhkan.



### **c. Pasca Produksi**

Pascaproduksi adalah tahap akhir atau proses penyelesaian. Berikut adalah tahap pascaproduksi:

#### **1) Compositing**

Tahap ini adalah penggabungan antara hasil animasi dengan *background* yang telah dibuat. Proses pemberian musik dilakukan dalam tahap ini. Proses pemberian efek visual juga dilakukan di tahap *compositing*, kemudian tiap shot dirangkai dan disesuaikan *timingnya* sesuai *stillomatic*.

#### **2) Rendering**

Setelah *compositing*, tahap selanjutnya adalah *rendering*, menjadikan karya animasi ke format video. Mulai dari logo ISI Yogyakarta, logo Program Studi Animasi, logo studio, judul karya, isi animasi, dan *credit title* dikemas ke format video agar menjadi sebuah film animasi yang siap tonton.

#### **3) Final Exporting**

Format video mp4 HDTV 1920x1080. Film “*WEIRD HOOMANS & THE FREAKY ALIENS*” episode “*FIXING THE UNFIXABLE*” dimasukkan dalam piringan DVD guna diserahkan untuk kelengkapan Ujian Tugas Akhir.

## **B. PEMBAHASAN**

### **1. Ekplorasi**

Awalnya Ide tentang film “*WEIRD HOOMANS & THE FREAKY ALIENS*” episode “*FIXING THE UNFIXABLE*” didapatkan setelah diskusi mengenai perfilman yang berhubungan dengan animasi, kemudian tercipta gagasan membuat serial animasi dengan *genre sci-fi* menceritakan 3 alien dan kehidupan mereka bertiga di bumi. Ide dari episode ini sendiri diceritakan setelah jatuhnya pesawat. ketiga alien yaitu Egg, Glen, dan Tito. Maka riset dilakukan untuk menyelesaikan animasi ini, baik secara teoritis, teknis, pengembangan ide, hingga secara visual.

#### **a. Landasan Teori**

Film animasi episode “*FIXING THE UNFIXABLE*” dalam pengembangan ide animasi membutuhkan proses, dimulai dengan memahami apa itu alien, *science-fiction*. Menurut Brian Stableford dalam buku *Science Fact and Science Fiction* (2006) “*Science Fiction* adalah *genre* sastra yang berdasarkan spekulasi ilmiah. Menggunakan ide-ide dan semua ilmu untuk menciptakan narasi yang valid yang mengeksplorasi efek masa depan”. Jadi bisa disimpulkan *Science-fiction* adalah cerita fiksi yang menceritakan tentang hal-hal yang masuk akal yang menggunakan teori dan pengetahuan. Ada juga Menurut Venzha Christ dalam artikel yang ditulis oleh detikhot “*Space science* itu ilmu yang tak terbatas, dan makanya saya tertarik dan sangat suka”. Cerita yang dipakai pada serial animasi ini berfokus pada kehidupan sehari-hari dari Glen, Egg dan Tito yang terdampar di bumi. Dengan alat-alat canggih dan karakteristik dari tiap karakter yang dikembangkan berdasarkan referensi yang dijadikan acuan.

Serial animasi “*WEIRD HOOMANS & THE FREAKY ALIENS*” akan dibuat dengan tampilan dan teknik animasi yang berbeda-beda di setiap episode. Episode 1, 3 dan 4 dengan teknik *2D frame by frame* dan *cut out* pada episode 3 karena memakai asset, Episode 2 dan 5 dengan teknik *cut out* serta episode 3 dan 6 dengan *texture background*. Pada episode 3 “*FIXING THE UNFIXABLE*” Teknik yang dipakai adalah penerapan *Background* dengan gaya visual Krayon yang terinspirasi dari film “*Boy and the World*” karya Ale Abreu yang menggabungkan *style* krayon dan *photobashing* membuat film ini unik dan menarik.

Karakter yang akan menjadi tokoh utama di episode “*FIXING THE UNFIXABLE*” adalah 3 alien yaitu Egg, Glen, dan Tito. Alien di sini makhluk yang datang dari luar planet bumi. Orang-orang sering menyebut alien adalah sebuah entitas asing yang belum atau teridentifikasi asal muasalnya. Awal cerita serial animasi “*WEIRD HOOMANS & THE FREAKY ALIENS*” adalah saat Egg, Glen, dan Tito melakukan ekspedisi, pesawat mereka mengalami kerusakan dan terdampar di bumi. Dalam episode *ini* Setelah pesawat mereka jatuh di bumi Egg, Glen, dan Tito berupaya untuk melakukan perbaikan pesawat luar angkasa, disaat perbaikan berlangsung akan diberi sedikit humor, dimaksudkan untuk menghibur penonton. Kemudian pesawat berhasil diperbaiki namun pesawat tersebut meledak sesaat setelah lepas landas.

Animasi merupakan salah satu media untuk menyampaikan berbagai hiburan, edukasi, info, dan lain-lain. William (2001:1). Teknik penganimasian *frame by frame* menjadi pilihan dalam pembuatan di episode ini dengan menerapkan 12 prinsip animasi dan teknik *cut out* untuk menganimasikan *asset* yang telah dibuat.

## **b. Tinjauan Karya**

Ide serial animasi “*WEIRD HOOMANS & THE FREAKY ALIENS*” episode “*FIXING THE UNFIXABLE*” mendapat inspirasi dari berbagai referensi dan kegiatan *brainstorming*. Yang kemudian membantu dalam pembuatan konsep sampai penyelesaian. *Style* dan *Background* terinspirasi dari beberapa film animasi berikut:

### **1) Rick and Morty**

serial animasi dewasa yang dibuat oleh Justin Roiland dan Harmon yang mengangkat tema *sci-fi*, animasi ini menarik dilihat karena banyak memperlihatkan alat-alat canggih dengan penggambaran tentang alien, *cyborg*, *space travelling*, *mutant*, sejarah hingga *references* dari berbagai *pop culture* yang dikemas secara apik yang membuat animasi ini menarik dan dipilih untuk dimasukkan ke dalam cerita serial animasi “*WEIRD HOOMANS & THE FREAKY ALIENS*” episode “*FIXING THE UNFIXABLE*” Film Rick and Morty adalah dasar ide serial animasi yang akan dibuat.



Film Animasi “Rick & Morty”

## 2) **Spongebob Squarepants**

Selanjutnya adalah “Spongebob Squarepants” animasi ini menjadi acuan film “*WEIRD HOOMANS & THE FREAKY ALIENS*” episode “*FIXING THE UNFIXABLE*” dari segi cerita dan desain karakter. “*Spongebob Squarepants*” jadi bukti kuat kepiawaian Stephen Hillenburt dalam menyusun cerita dengan berisi karakter yang lucu dan berhati baik, tiap-tiap karakter juga memiliki watak yang beraneka macam. Animasi “*Spongebob Squarepants*” tidak memiliki konflik tetap, namun menghibur tanpa membuat penontonnya berpikir keras, Cerita yang seperti inilah yang dipilih dalam karya yang akan dibuat.



Film Animasi “Spongebob Squarepants”



### 3) Africa Salaryman

Film yang menceritakan mengenai keseharian para pekerja kantoran. Dimana ada 3 karakter utama, yaitu Singa, Kadal dan Burung. Mereka semua adalah teman satu kantor. Film yang menarik dengan *style* yang berbeda pada setiap episode-nya. Penggambaran yang berbeda-beda ini menjadi inspirasi untuk serial animasi “WEIRD HOOMANS & THE FREAKY ALIENS”.



Film Animasi “Africa Salaryman”

### 4) Boy and the World

Film berjudul “*Boy and the World*” yang di sutradarai oleh Ale Abreu. Yang membuat animasi ini menarik untuk di jadikan acuan adalah pada *background* dengan tampilan visual yang beraneka ragam warna, Ale Abreu mampu mempersembahkan sebuah film animasi dengan komposisi warna yang ideal. Dalam karya ini membuat hal yang serupa namun dengan gaya visual krayon. Pembuatan *background* dan *asset* dikerjakan menggunakan *software* Adobe Photoshop memakai *tool brush* bertekstur krayon sehingga menjadikan *background* dan *asset* meninggalkan bagian-bagian kecil yang tidak terkena cat. Berbeda dengan pensil warna dengan warna yang halus dan *watercolour* yang warnanya lebih kearah transparan.





Film Animasi "Boy and the World"

## 2. Perancangan

### a. Cerita

#### 1) Tema

Berawal dari brainstorming untuk menentukan cerita, Maka dipilih cerita setelah pesawat luar angkasa mengalami kerusakan dan terdampar di bumi. Mereka segera memperbaiki pesawat dengan membuat suku cadang baru dan kemudian 3 alien ini berhasil memperbaiki pesawat. Namun pada akhirnya pesawat luar angkasa tersebut meledak sesaat setelah pesawat luar angkasa lepas landas.

#### 2) Sinopsis

Pada suatu hari Egg melihat pesawat luar angkasa mereka yang dalam keadaan rusak berat dikarenakan pendaratan darurat yang dilakukan akibat kerusakan mesin pada pesawat dan akhirnya mendarat di bumi.

Kemudian Egg meminta bantuan kepada Glen dan Tito untuk membantunya memperbaiki pesawat tersebut dan mengintruksikan kepada Glen dan Tito untuk mencari bahan-bahan suku cadang yang dapat di gunakan untuk perbaikan pesawat dengan mengikuti blueprint yang diberi oleh Egg. Glen dan Tito berangkat, mereka berdua berhasil menemukan sebuah tempat pembuangan barang bekas, Glen dan Tito pun segera mencarinya di tempat tersebut. Sesampainya disana Glen meminta daftar yang diberikan Egg kepada Tito namun saat Tito ingin menyerahkannya

kepada Glen blueprint tersebut terbang terbawa angin kencang. Glen panik dan akhirnya berimprovisasi merakit barang-barang bekas menjadi suku cadang yang mirip seperti yang diinstruksikan Egg.

Setelah itu Glen dan Tito kembali ke pesawat, dan menunjukkan suku cadang yang telah mereka buat. Egg merasa janggal dengan suku cadang yang diberikan, tapi Egg tidak peduli dan langsung memasangnya. Mereka bertiga kemudian mulai memperbaiki pesawat. Hal konyol selalu saja terjadi dalam upaya perbaikan pesawat luar angkasa. Setelah pesawat selesai diperbaiki Egg mencoba menyalakan mesin pesawat dan berhasil dihidupkan. Lalu mereka bertiga bersiap-siap untuk meninggalkan bumi. Setelah pesawat berhasil lepas landas ternyata bagian-bagian mesinnya meledak, dan pesawat antariksa tersebut hancur sesampainya di langit.

Epilog: Glen dan Tito Bergelantungan di piring terbang Egg

## **b. Desain**

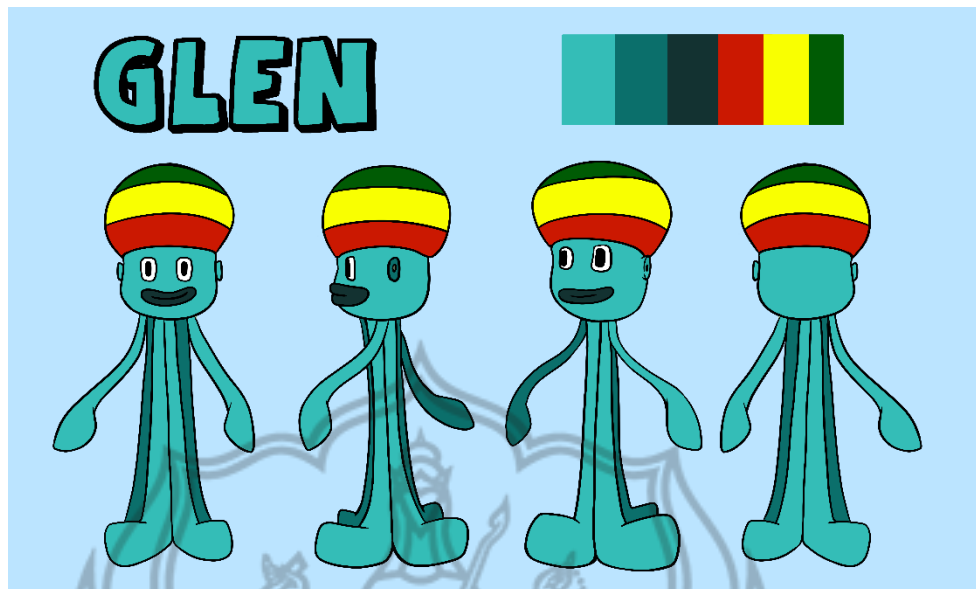
### **1) Karakter**

Pada episode "*FIXING THE UNFIXABLE*" terdapat 3 karakter utama dan satu karakter pendukung. Berikut ini adalah penjelasan desain karakter.

#### **a) Glen**

Alien berbentuk gurita yang memiliki 6 tentakel, menggunakan 4 tentakelnya sebagai kaki dan 2 lainnya sebagai tangan. Bibir yang tebal dan memakai *beanie hat* dengan paduan warna kuning, merah, dan hijau. Memiliki tinggi sekitar 120cm dan kulitnya berwarna biru. Glen memiliki sifat ramah dan santai. Semenjak terdampar di bumi, Glen menyukai musik beraliran reggae. Glen juga sangat ahli dalam penanganan benda-benda mekanis dan sistematis. Glen adalah anak dari seorang Jendral Besar militer ternama di planetnya. Ayahnya berharap Glen dapat melanjutkan langkah ayahnya di dunia militer. Namun, Glen tidak menyukai hal berbau kekerasan

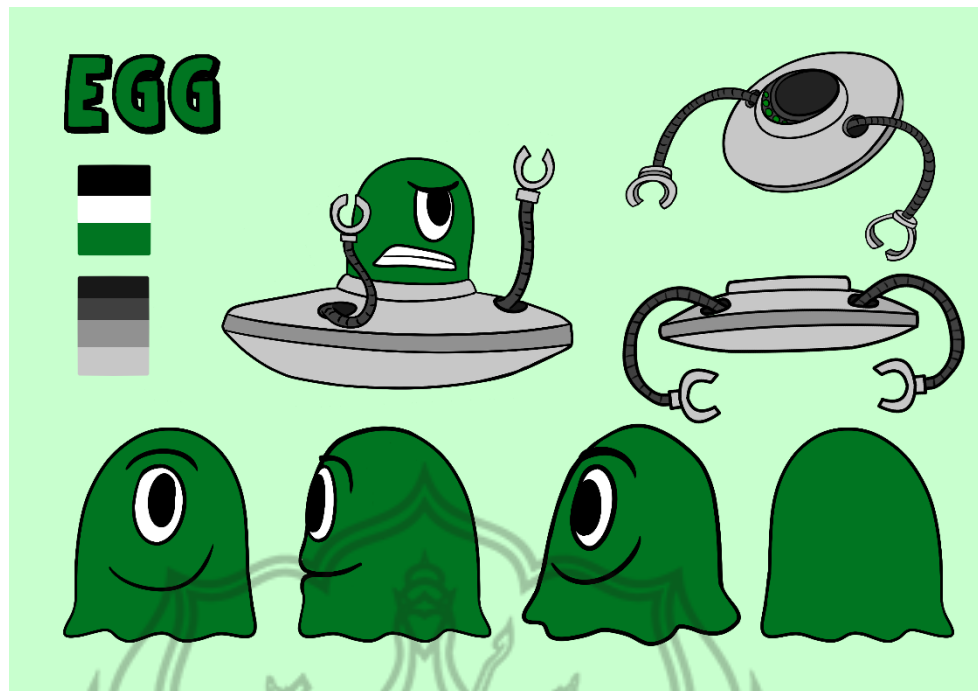
dan menolak tawarannya. Ayahnya Glen kecewa dan mengusirnya dari keluarga.



Desain karakter Glen

**b) Egg**

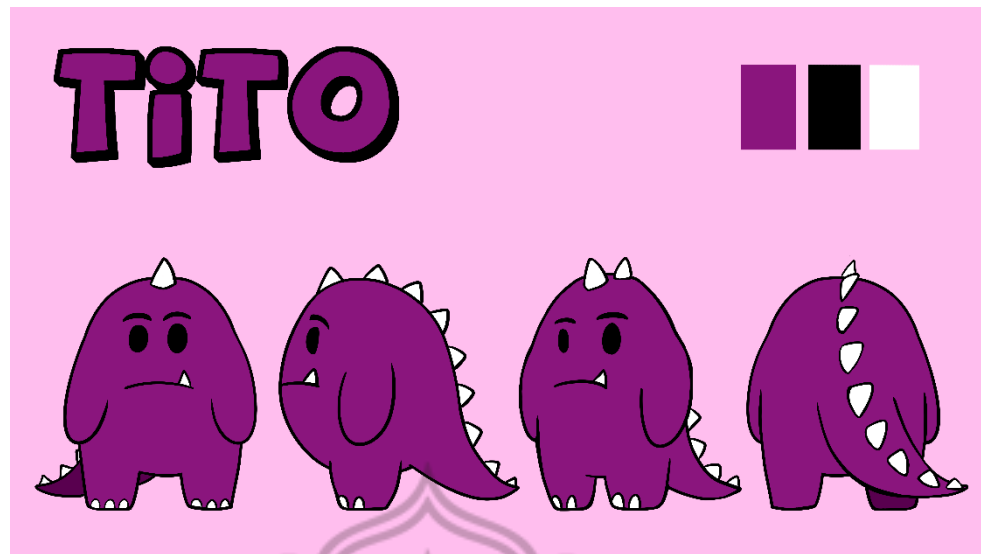
Egg alien berbentuk slime yang kenyal dan lengket berwarna hijau, memiliki satu mata yang besar di badannya. Dia lebih sering beraktifitas memakai piring terbang canggih yang dia rancang sendiri. Egg ilmuwan jenius dengan IQ yang sangat tinggi serta ego yang tinggi, menciptakan banyak penemuan yang canggih. Egg selalu menggunakan Tito sebagai bahan percobaan untuk penemuannya dengan imbalan makanan dan berbagai hal lain. Egg ilmuwan muda berbakat. Sejak kecil egg telah menciptakan banyak penemuan yang berguna dan berbagai penghargaan bergengsi. Banyak yang memujinya sehingga membuat egg besar kepala menganggap dirinya ilmuwan paling jenius di planetnya. Egg mempunyai obsesi untuk menaklukkan bangsa lain sehingga masyarakat mulai resah dan akhirnya sepakat membuang egg dari planet tersebut dengan mengirim Egg menjadi salah satu penjelajah galaksi.



Desain karakter Glen

c) **Tito**

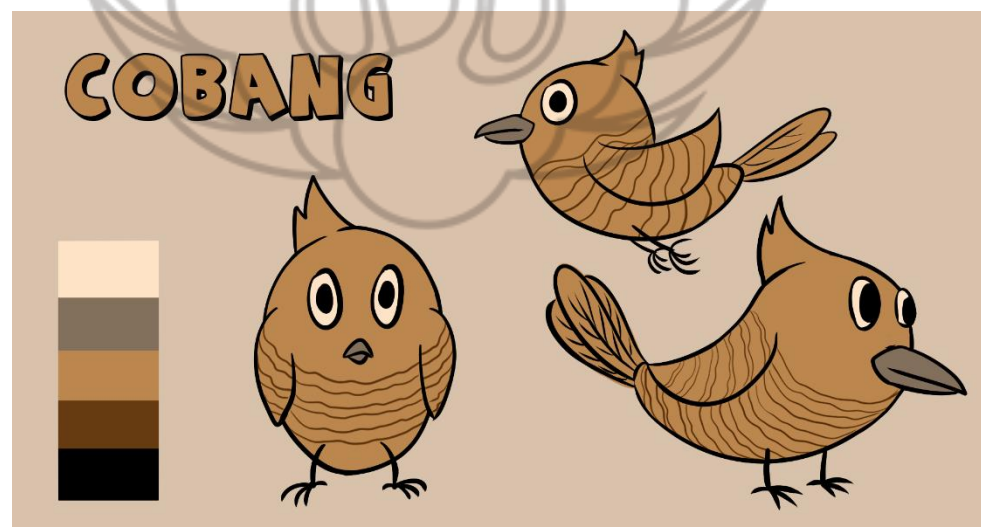
Alien muda berbadan bulat berwarna ungu dan tinggi 90cm. kaki dan lengan pendek, memiliki dari atas kepala hingga ujung ekor. Mata bulat hitam kecil dan taring yang menonjol keluar. Tito memiliki IQ -300 paling rendah diantara alien-alien yang lain, membuatnya kurang ekspresif dan mudah dimanfaatkan alien lain seperti Egg, tak peduli seberapa bahaya atau konyol dia akan tetap menjalankannya, serta Selalu jadi sumber masalah. Tito anak keempat dari 5 bersaudara. Merupakan keluarga bangsawan terpandang. Ayahnya adalah politikus penting di planet tersebut, ketiga kakaknya dalam kementrian dan politik, sementara adiknya terpilih sebagai duta besar di planetnya. Sedangkan Tito adalah aib sehingga dibuang oleh keluarganya.



Desain Karakter Tito

**d) Burung Cobang**

Berperan sebagai karakter pendukung. Burung Cobang Salah satu jenis burung yang habitatnya berada di hutan tempat pesawat terjatuh. Disebut Cobang Karena memiliki warna coklat dan corak yang bergelombang. Perlu diketahui Cobang adalah burung fiksi yang dibuat untuk episode ini.



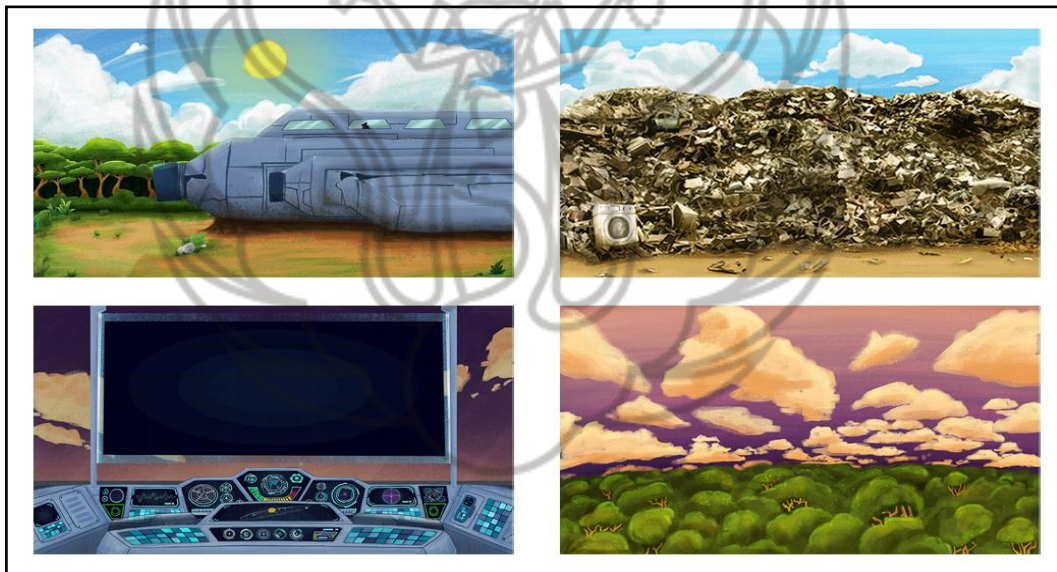
Desain Burung Cobang



## 2) *Background*

Episode “*FIXING THE UNFIXABLE*” menerapkan gaya visual pada *Background* dan *asset*. *Background* adalah bagian dari *Environment*, didalam animasi memainkan peranan penting dalam menciptakan suasana dalam cerita, melalui penggambaran dan pewarnaan yang tepat mampu memusatkan perhatian penonton pada *Background*. Desain karakter dan animasi adalah yang terpenting namun harus diingat bahwa saat *audience* menonton film, sekitar 95% yang mereka lihat dalam tiap scene adalah background environment, apakah mereka sadar atau tidak dengan hal tersebut (Tony White, 2009:41).

Dalam pembuatan *background* dan *asset*, software yang dipakai adalah Adobe Photoshop menggunakan *brush* krayon. Gaya visual krayon menjadi pilihan di episode ini dikarenakan krayon memiliki ciri khas warna yang tegas dengan tekstur yang kasar serta meninggalkan bagian-bagian kecil yang masih kosong.



*Background* episode “*FIXING THE UNFIXABLE*”

## 3) *Software*

*Software* yang digunakan adalah:

### a) **Adobe Photoshop**

Digunakan untuk proses pembuatan *background* dan *asset*

### b) **Clip Studio Paint**

Digunakan untuk proses pembuatan desain karakter

**c) Toon Boom Harmony Studio 17.0 Premium**

Digunakan untuk proses *penganimasian, clean up, coloring* dan *compositting*

**d) Adobe After Effect**

Digunakan untuk proses *compositting*

**e) Adobe Premiere**

Digunakan untuk proses *editing* dan *final rendering*

**f) Audacity**

Digunakan untuk proses pembuatan suara

**4) Background Music**

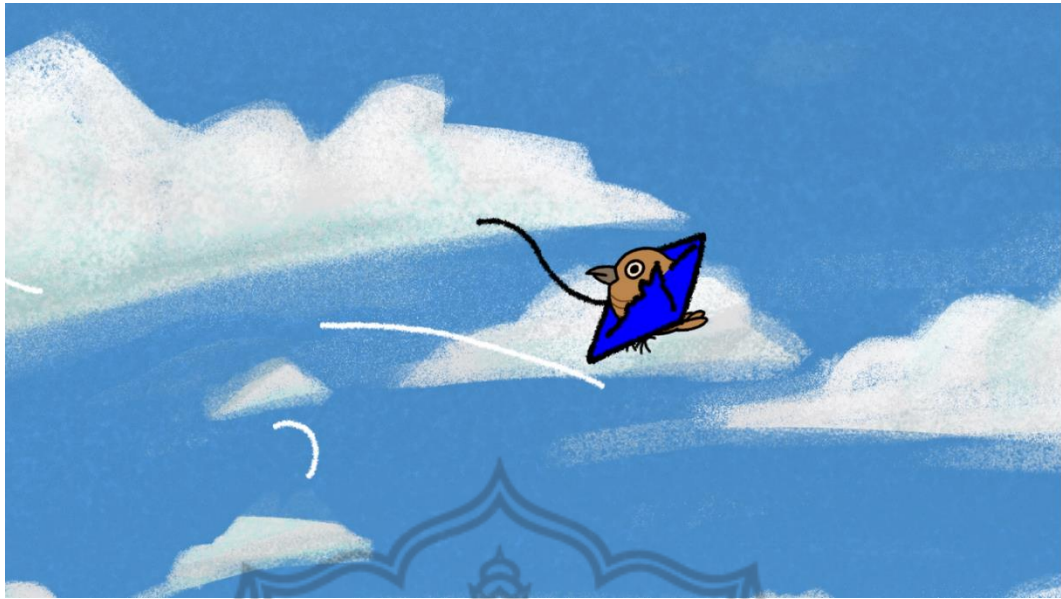
*Background music* Menggunakan Lagu dari The Jon Spencer Blues Explosion berjudul Bellbotoms dengan durasi kurang dari 30 detik sehingga bebas dari *copyright*. Musik pada *title card* dan *credit* digunakan musik hasil *mixing* beberapa lagu. Kemudian untuk pergerakan karakter dan beberapa *asset* pada tiap adegan digunakan *foley* dari potongan-potongan musik begitu juga dengan *dubbing* digunakan pada bagian tertentu seperti ekspresi wajah, mata dan hidung.

### 3. Pembahasan Isi Film

Dalam serial animasi "*WEIRD HOOMANS & THE FREAKY ALIENS*" menceritakan keseharian 3 alien bernama Glen, Egg, dan Tito setelah pesawat mereka mengalami kerusakan dan terdampar di planet bumi. Kemudian pada episode "*FIXING THE UNFIXABLE*" ini bercerita setelah pesawat jatuh di bumi mereka bertiga berupaya untuk melakukan perbaikan pada pesawat, pada akhirnya berhasil diperbaiki pesawat tersebut meledak sesaat setelah pesawat berhasil lepas landas. Dalam pengerjaan serial animasi episode "*FIXING THE UNFIXABLE*" melalui banyak proses yang dilakukan mulai dari pengembangan ide dan konsep kemudian cerita dan karakter sehingga memerlukan berbagai riset. Secara teknis pembuatan serial animasi episode ini menggunakan teknik *frame by frame* dan *cut out* dalam proses penganimasian atau *animating*. Menerapkan *Background* dengan gaya visual krayon adalah kunci utama dalam episode "*FIXING THE UNFIXABLE*" ini, karena berbeda dengan episode-episode yang lain dan menjadi ciri khas sendiri. Berbeda mulai dari pemilihan warna, line art, hasil warna yang tajam, goresan-goresan kasar pada canvas yang akan meninggalkan bagian-bagian kecil yang tidak terkena warna yang menjadi ciri khas krayon.

#### a. Preposisi

Fase preposisi merupakan tahap awal untuk memperkenalkan tokoh, lingkungan dan tujuan cerita. Adegan awal dimulai dengan menunjukkan langit pagi hari dan seekor burung yang sedang terbang kemudian terdorong layang-layang yang terbawa oleh angin kencang lalu tersangkut di badan burung tersebut burung terdorong oleh angin sampai *out frame*. Kemudian kamera *pedestal down* memperlihatkan egg dengan sebuah pesawat dalam kondisi rusak dengan latar di tengah hutan yang membuat Egg berpikir untuk memperbaiki pesawat. Seperti pada gambar.



Pengenalan Karakter Pendukung



Pengenalan Karakter Utama

Pada *shot* selanjutnya Egg meminta Glen dan Tito untuk datang kepadanya dan menjelaskan tentang rencana untuk memperbaiki pesawat mereka yang rusak berat akibat pendaratan darurat yang dilakukan dengan memberikan kertas daftar suku cadang agar Glen dan Tito dapat membawa suku cadang yang sesuai dengan petunjuk yang ada pada kertas yang diberikan oleh Egg.





Pengenalan Konflik



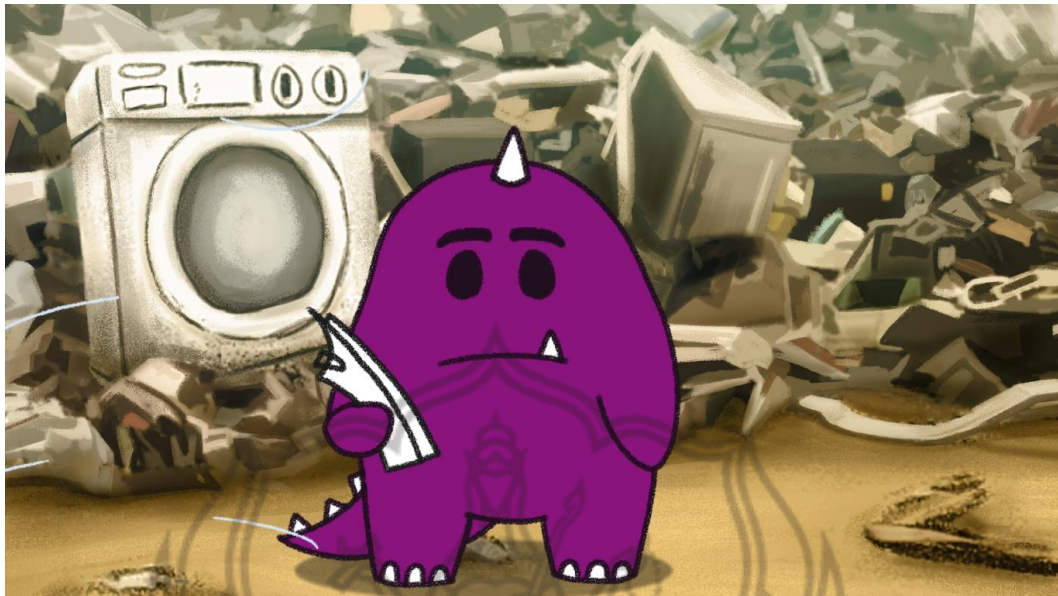
Pengenalan Karakter Utama

## b. Konflik

Konflik dalam cerita diperlihatkan ketika Glen dan Tito sampai ditempat pembuangan barang bekas, sesampainya mereka berdua di kawasan tersebut Glen meminta kertas panduan pembuatan suku cadang suku cadang kepada Tito, saat



Tito ingin memberikan kertas ke Glen, tiba-tiba berhembus angin yang cukup kencang hingga menerbangkan kertas yang dipegang oleh Tito.



kertas terlepas dari Tangan Tito



Kertas terbang terbawa Angin

### c. Resolusi

Glen berimprovisasi membuat dan mengumpulkan suku cadang untuk pesawat tanpa mengikuti panduan yang diberi oleh Egg. Suku cadang berhasil dibuat dan didapatkan, kemudian Glen dan Tito melapor ke Egg.



Glen berimprovisasi



Glen dan Tito membawa suku cadang



Selanjutnya mereka bertiga melakukan perbaikan pada pesawat. Pesawat berhasil diperbaiki dan bergegas melanjutkan perjalanan, namun pesawat meledak sesaat setelah lepas landas.



Glen dan Tito memperbaiki pesawat



Gambar 5.10 Pesawat Meledak

### C. KESIMPULAN

Berdasarkan penulisan laporan, berikut adalah kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir film animasi “*WEIRD HOOMANS & THE FREAKY ALIENS*” episode “*FIXING THE UNFIXABLE*”:

1. Film serial animasi “*WEIRD HOOMANS & THE FREAKY ALIENS*” episode “*FIXING THE UNFIXABLE*” telah selesai dengan durasi 4 menit 5 detik ditambah video *opening* berdurasi 1 menit 7 detik dan *title card* serta *credit* menjadi 5 menit 12 detik.
2. Film ini memiliki 10 *scene* dan 47 *shot* dengan total 6.125 *frame format* HDTV 1920x1080 piksel 25 *fps (frame per second)*.
3. Penciptaan film animasi 2D “*WEIRD HOOMANS & THE FREAKY ALIENS*” episode “*FIXING THE UNFIXABLE*” menerapkan gaya visual krayon pada *background*.

### D. SARAN

Berbagai proses penciptaan film animasi 2D “*WEIRD HOOMANS & THE FREAKY ALIENS*” episode “*FIXING THE UNFIXABLE*” telah dilalui, ada beberapa hal yang dapat menjadi saran yang membangun dan bernilai positif antara lain :

1. Mematangkan ide dan konsep sejak awal agar hasil tidak berbeda jauh dengan ekspektasi dan tidak mengganggu produksi.
2. Lakukan riset untuk karya yang diciptakan. Karena riset adalah bagian penting sebelum mulai membuat sebuah karya, selain memperbanyak referensi riset penting untuk karya agar dapat dipertanggungjawabkan.
3. Jaga kesehatan tubuh agar fisik tetap bugar, dan menghasilkan karya yang diinginkan.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku:

- Burn, R. B. (1994). *Introduction to research methods* (2<sup>nd</sup>ed.). Melbourne: Longman Cheshire.
- Kamisa. 1997. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Kartika.
- Murray, Henry. 1856. *The Art of Painting and Drawing in Coloured Crayons*. London: Stamford Street and Charing Cross
- Stableford, Brian M. 2006. *Science fact and Science Fiction: An Encyclopedia*. Milton Park: Taylor & Francis.
- William, Richard. 2001. *Animation Survival Kit*. United State.
- White, Tony, 2009. *How to Make Animated Films: Tony white's Complete Masterclass on the Traditional Principles of Animation*. USA: Linacre house

### Tinjauan Laman:

- <https://hot.detik.com/spotlight/d-3841184/venzha-christ-sosok-maniak-ufo-di-balik-berdirinya-house-of-natural-fiber>
- [https://www.imdb.com/title/tt0206512/?ref\\_=nv\\_sr\\_srsg\\_3](https://www.imdb.com/title/tt0206512/?ref_=nv_sr_srsg_3)
- [https://www.imdb.com/title/tt2861424/?ref\\_=nv\\_sr\\_srsg\\_0](https://www.imdb.com/title/tt2861424/?ref_=nv_sr_srsg_0)
- [https://www.imdb.com/title/tt3183630/?ref\\_=nv\\_sr\\_srsg\\_0](https://www.imdb.com/title/tt3183630/?ref_=nv_sr_srsg_0)